

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA
MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA
SISWA KELAS IV SDN KAYEN 01 PATI
TAHUN 2013**

NASKAH PUBLIKASI ILMIAH



**Disusun Oleh :
SHINTA ZWESTIKHA
A54E090126**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2013**

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA
MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA
SISWA KELAS IV SDN KAYEN 01 PATI
TAHUN 2013**

ABSTRAK

Shinta Zwestikha. A54E090126. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2013. halaman.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode *role playing*. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri Kayen 01 yang berjumlah 21 siswa. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur penelitian meliputi tahap: identifikasi masalah, persiapan, penyusunan rencana tindakan, implementasi tindakan, pengamatan, dan penyusunan rencana. Proses penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai unjuk kerja dan hasil observasi motivasi siswa yang meningkat dari siklus I dan siklus II. Pada Siklus I persentase rata-rata nilai motivasi belajar sebesar 66,7% (kategori “motivasi tinggi”) dan Siklus II sebesar 88,9 (kategori “motivasi sangat tinggi”). Hal ini membuktikan bahwa dengan penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Kayen 01 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2013-2014.

Kata kunci : *Motivasi Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Metode Role Playing.*

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : SHINTA ZWESTIKHA
NIM : A54E090126
Fakultas /Jurusan : KIP/PGSD-PSKGJ
Jenis : Skripsi
Judul : PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA
INDONESIA MELALUI PENERAPAN METODE
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS IV SDN
KAYEN 01 PATI TAHUN 2013

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih medikan/mengalih formatkan mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMStanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta,

2013

Yang menyatakan


SHINTA ZWESTIKHA
NIM. A54E090126



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura, Telp. 0271-717417 fax. 715448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertangtangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Dr. SAMINO, MM

NIP/NPK : 501

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : SHINTA ZWESTIKHA

NIM : A54E090126

Fakultas/Jurusan : KIP/PGSD


Jenis : Skripsi

Judul : **PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV SDN KAYEN 01 PATI TAHUN 2013**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan. Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 28 Oktober 2013

Pembimbing


Drs. RUBINO RUBIYANTO, M.Pd

NIP.19480203 1980120 1 001

PENGESAHAN

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV SDN KAYEN 01 PATI TAHUN 2013

Disusun Oleh

**SHINTA ZWESTIKHA
A54E090126**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 29 Oktober 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

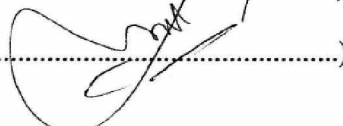
1. Dr. Samino, MM

()

2. Drs. Saring Marsudi, S.H., M.Pd

()

3. Drs. Suwarno, S.H., M.Pd

()

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Dekan


Dra. N/ Setyaningsih, M.Si
NIK. 403

PENDAHULUAN

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru harus mengembangkan kemampuan yang dimiliki sebagai salah satu unsur pendidikan agar mampu melaksanakan tugas profesionalnya, yaitu memahami peserta didik dan bagaimana cara mengorganisasikan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dan watak peserta didik, serta memahami bagaimana siswa belajar dan berusaha menciptakan proses pembelajaran yang menggugah motivasi belajar siswa. Motivasi yang tinggi penting dimiliki oleh setiap orang siswa karena dengan motivasi belajarnya tinggi akan mempermudah siswa dalam belajar secara terarah dan teratur.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan guru peneliti di SDN Kayen 01 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati dari 21 orang siswa terdapat 2 orang siswa atau sebesar 10% memiliki motivasi tinggi, 5 orang siswa atau sebesar 24% memiliki motivasi cukup dan 14 orang siswa atau sebesar 67% memiliki motivasi rendah. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih perlu diusahakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berpijak dari hasil diskusi kolaborasi, penyebab rendahnya motivasi siswa antara lain: sumber informasi dalam belajar sepenuhnya berasal dari guru, guru kurang memberikan motivasi kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia, kurangnya penggunaan media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi, sehingga siswa tidak terlibat dalam pembelajaran. Metode yang digunakan hanya ceramah dan hanya mengembangkan kemampuan kognitif siswa terhadap suatu materi pembelajaran, tetapi tidak merangsang kemauan dan semangat siswa untuk mengetahui berbagai hal Ilmu Pengetahuan.

Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang tepat, yang menekankan kepada pembentukan motivasi atau rangsangan baik dari dalam

atau luar diri siswa. Perlu diupayakan suatu metode pembelajaran yang memfokuskan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan bimbingan guru sebagai fasilitator, mediator, dan pengelola kelas.

Dari permasalahan yang dialami peserta didik, guru peneliti berusaha meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan metode-metode yang aplikatif dan menarik. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model belajar *role playing*. Yang dimaksud metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Sudjana, 2009: 62)

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Apakah terjadi peningkatan pelaksanaan pembelajaran Role Playing dari Siklus I ke Siklus II?
2. Apakah dengan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Kayen 01 Pati?"

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui peningkatan pelaksanaan pembelajaran *Role Playing* dari Siklus I ke Siklus II
2. Untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Kayen 01 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati melalui penerapan metode *role playing*.

LANDASAN TEORI

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran pilihan di Sekolah Dasar yang berfungsi sebagai alat pengembangan diri siswa dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya. Bertujuan :

- a. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa tersebut, dalam bentuk lisan dan tulis.
- b. Menumbuhkan kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Indonesia sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar.
- c. Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antar bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia meliputi:

- a. Keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.
- b. Sub-kompetensi yang meliputi kompetensi tindak bahasa, linguistik (kebahasaan), sosiokultural, strategi, dan kompetensi wacana.
- c. Pengembangan sikap yang positif terhadap Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi.

2. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai “daya penggerak yang telah menjadi aktif” (Sardiman, 2001: 71). Menurut Mulyasa (2009: 196) motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dan keberhasilan pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Selanjutnya menurut Slameto belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Slameto, 2003: 2). Dengan demikian motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain: 1) Cita-cita / aspirasi siswa; 2) Kemampuan siswa; 3) Kondisi siswa dan lingkungan; 4) Unsur-unsur dinamis dalam belajar; dan 5) Upaya guru dalam membelajarkan siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 1999 : 100).

3. Pembelajaran *Role Playing*

Istilah *role playing* dalam metode merupakan dua istilah ganda bagi metode pembelajaran *role playing* maupun metode bermain peran, karena tergolong dalam model pembelajaran simulasi, sehingga di dalam pelaksanaannya dapat dilakukan dalam waktu bersamaan dan silih berganti. Metode simulasi (*Role Playing*) adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial (Sudjana, 2009:89). Pada metode *role playing* ini, proses pembelajaran ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, baik guru maupun siswa.

Menurut pendapat Makhrufi (2009: 3) kelebihan metode *role playing* adalah:

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- d. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- e. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

5. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian ini adalah:

- a. Terjadi peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran *Role Playing* dari Siklus I ke Siklus II.
- b. Dengan penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Kayen 01 Pati pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Semester 1 tahun pelajaran 2013-2014.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian di SD Negeri Kayen 01 Pati, dilaksanakan mulai dari bulan Juli 2013 sampai September 2013. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV. Objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar PKn dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Langkah-langkah PTK secara prosedurnya dilaksanakan secara partisipatif atau kolaboratif antara (guru dengan tim lainnya) bekerjasama, mulai dari tahap orientasi hingga penyusunan rencana tindakan dalam siklus pertama. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yakni : (1) Perencanaan Tindakan; (2) Pelaksanaan Tindakan; (3) Observasi dan Interpretasi; (4) Analisis dan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya. Penelitian direncanakan dalam 2 siklus.

Jenis data diperoleh dari : (1) Data kualitatif, berupa hasil pengamatan observer dari motivasi siswa dan perkembangan kinerja guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan (2) Data kuantitatif, berupa hasil tes unjuk kerja. Sumber data diperoleh dari : (1) siswa melalui hasil observasi tentang motivasi belajar Bahasa Indonesia yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus I dan siklus II; dan (2) guru melalui lembar observasi perkembangan aktivitas mengajar guru yang diamati oleh observer. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes dan dokumentasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas adalah : 1) lembar observasi yang berupa : a) Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran, b) Lembar observasi motivasi belajar siswa, 2) tes dan 3) dokumentasi.

Teknik pengujian ini diproses dengan triangulasi data. Peneliti menggunakan 2 jenis triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi waktu (Rubino R & Saring M: 2008: 60). Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah teknik analisis kualitatif dengan model teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles Huberman (1984) dalam Kunandar (2011: 102). Analisis interaktif terdiri dari 3 komponen yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan adalah meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan metode *role playing*,

guru peneliti berharap Penentuan Keberhasilan Tindakan dengan rata-rata nilai motivasi belajar sebesar 88,9% dengan taraf keberhasilan “sangat tinggi”

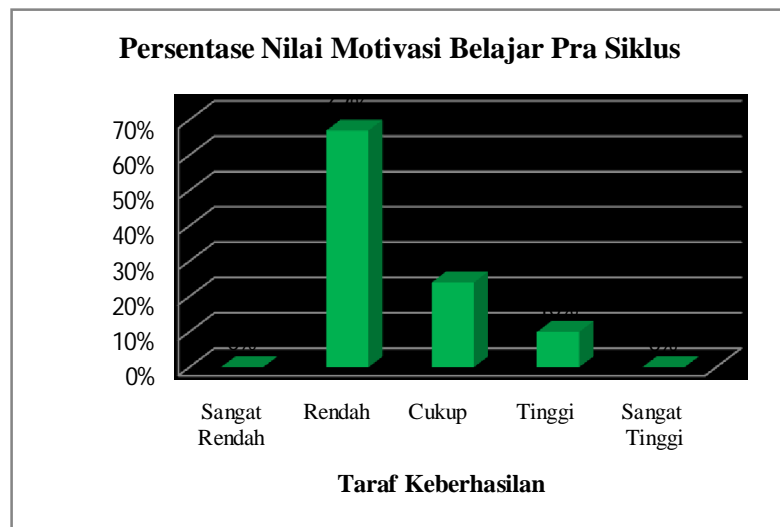
HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Kondisi Awal

Tabel 1. Deskripsi Data Persentase Nilai Motivasi Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum diadakan tindakan (Pra Siklus)

Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
0 % - 20%	Sangat Rendah	-	-
21% - 40%	Rendah	14	67
41% - 60%	Cukup	5	24
61% - 80%	Tinggi	2	10
81% - 100%	Sangat Tinggi	-	-
JUMLAH		21	100

Untuk lebih memahami hasil yang ditunjukkan pada Tabel 4.7 di atas, berikut ini disajikan gambar diagram di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Persentase Nilai Motivasi Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum diadakan tindakan (Pra Siklus) Berdasarkan dari hasil Tabel 1 dan Gambar 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa pada pra siklus rata-rata nilai motivasi belajar sebesar 38,9% yang tergolong dalam kategori “motivasi rendah”.

2. Deskripsi Hasil Siklus 1

- a. Data tentang Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan metode *Role Playing*

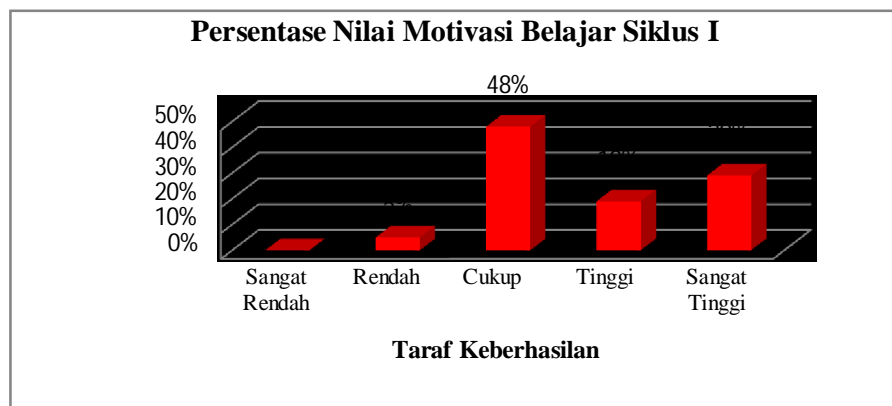
Hasil observasi proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan metode *Role Playing* menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru cukup tinggi dengan nilai yang diperoleh sebesar 59,72%.

- b. Data tentang Motivasi Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Hasil observasi Siklus I diketahui bahwa persentase rata-rata nilai motivasi belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebesar 66,7 % (termasuk dalam kategori “tinggi”), tertuang dalam Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2 Deskripsi Data Persentase Nilai Motivasi Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diadakan tindakan (Siklus I)

Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
0 % - 20%	Sangat Rendah	-	-
21 % - 40%	Rendah	1	5
41 % - 60%	Cukup	10	48
61 % - 80%	Tinggi	4	19
81 % - 100%	Sangat Tinggi	6	29
JUMLAH		21	100

Untuk lebih memahami hasil yang ditunjukkan pada Tabel 2 di atas, berikut ini disajikan gambar diagram di bawah ini.



Gambar 2. Diagram Persentase Nilai Motivasi Belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diadakan tindakan (Siklus I)

Berdasarkan dari hasil Tabel 2 dan Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa nilai motivasi belajar pada siklus I dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai motivasi belajar sebesar 66,7% sehingga tergolong dalam kategori “motivasi tinggi”.

- c. Data tentang Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Tes Unjuk Kerja

Hasil penilaian tes unjuk kerja pada siklus I menunjukkan hasil yang baik dengan nilai 66,67.

3. Diskripsi Hasil Siklus 2

- a. Data tentang Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan metode *Role Playing*

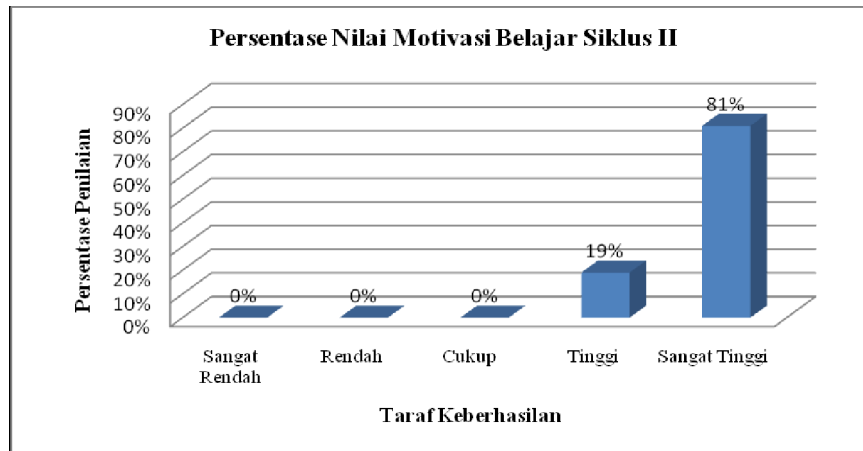
Hasil observasi proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan metode *Role Playing* menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru sangat tinggi dengan nilai yang diperoleh sebesar 91,67%.

- b. Data tentang Motivasi Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Hasil observasi Siklus II diketahui bahwa persentase rata-rata nilai motivasi belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebesar 88,9% (termasuk dalam kategori “sangat tinggi”), tertuang dalam Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Deskripsi Data Persentase Nilai Motivasi Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diadakan tindakan (Siklus II)

Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
0 % - 20%	Sangat Rendah	-	-
21% - 40%	Rendah	-	-
41% - 60%	Cukup	-	-
61% - 80%	Tinggi	4	19
81% - 100%	Sangat Tinggi	17	81
JUMLAH		21	100

Untuk lebih memahami hasil yang ditunjukkan pada Tabel 3 di atas, berikut ini disajikan gambar diagram di bawah ini.



Gambar 3. Diagram Persentase Nilai Motivasi Belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diadakan tindakan (Siklus II)

Berdasarkan dari hasil Tabel 3 dan Gambar 3 di atas menunjukkan bahwa nilai motivasi belajar pada siklus II dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai motivasi belajar sebesar 88,9% sehingga tergolong dalam kategori “motivasi sangat tinggi”.

- c. Data tentang Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Tes Unjuk Kerja

Hasil penilaian tes unjuk kerja pada siklus II menunjukkan hasil yang baik sekali dengan nilai 88,89.

Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa : (1) aktivitas guru mengajar guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan sebesar 91,67% dengan kategori “sangat tinggi”, (2) motivasi selama proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dengan memperoleh rata-rata nilai 88,9% dengan kategori “motivasi sangat tinggi”. ditandai rasa percaya diri dan antusiasme siswa pun meningkat; (3) hasil tes unjuk kerja pada kompetensi dasar: “Mendeskripsikan tempat sesuai dengan denah atau gambar dengan kalimat yang runtut” menunjukkan perkembangan yang sangat signifikan sebesar sebesar 88,9 termasuk dalam kategori “baik sekali” dengan diikuti siswa mencapai ketuntasan belajar ada 21 orang siswa dengan tingkat persentase ketuntasan sebesar 100%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas mendukung diterimanya hipotesis bahwa dengan menerapkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia kelas IV SDN Kayen 01 Pati Tahun Pelajaran 2013/2014.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Disimpulkan bahwa: a) terjadi peningkatan kualitas pembelajaran *Role Playing* dari Siklus I ke Siklus II dan b) penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Kayen 01 tahun pelajaran 2013-2014. Peningkatan motivasi belajar siswa, ditunjukkan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang termotivasi adalah sebagai berikut:

- 1) Pada siklus I, persentase tingkat motivasi belajar sebesar 66,7% (kategori “motivasi tinggi”).
- 2) Pada siklus II, persentase tingkat motivasi belajar sebesar 88,9% (kategori “motivasi sangat tinggi”).

2. Implikasi

Kesimpulan di atas memberikan implikasi bahwa dengan membenahan cara mengajar dan penggunaan metode yang tepat dan bervariasi dari seorang guru akan memberi pengaruh pada kegiatan belajar siswa yang berdampak pada kemampuan siswa menguasai materi yang diajarkan.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* didalam penyampaian materi yang dilaksanakan selama dua siklus dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

- a. Keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran.
- b. Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan diskusi kelas.
- c. Keaktifan siswa dalam mendengar penjelasan guru.
- d. Disiplin siswa dalam mengikuti pelajaran.

- e. Timbulnya rasa keingintahuan dan keberanian siswa.
- f. Timbulnya semangat atau kegairahan pada diri siswa dalam mengikuti pelajaran.

3. Saran

Berdasarkan hasil Penilaian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan dalam usaha untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas IV SDN Kayen 01, maka diajukan sejumlah saran sebagai berikut:

1. Saran Bagi sekolah

Pihak lembaga sekolah yang dalam hal ini Kepala Sekolah perlu memberi kebijakan dan mendorong para guru untuk melakukan tindakan pembelajaran yang inovatif.

2. Saran Bagi Guru

Berdasarkan penelitian hasil tindakan kelas ini, guru harus lebih dapat memanfaatkan media yang inovatif sebagai sumber belajar dan lebih intensif dalam memberikan bimbingan kepada siswa yang mengarah kepada peningkatan kemampuan psikomotorik.

3. Peneliti Berikutnya

Bagi peneliti berikutnya yang tertarik pada masalah yang serupa, hendaknya mengembangkan penelitian ini dan melakukan perbandingan dengan metode yang lebih variatif.

Diharapkan ada kegiatan Penelitian Tindakan Kelas lainnya sehingga dapat diperoleh rekomendasi yang efektivitas penerapan model-model pembelajaran inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- BSNP. 2006. Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Model Silabus Kelas V*. Jakarta: Badan Standar nasional Pendidikan (BSNP) Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas, 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*, Jakarta : Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Cemerlang Publisher.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta: depdiknas.
- Depdiknas. 2004. *Garis-garis Besar Program Pengajaran dan Penilaian pada Sistem Semester tentang Satuan Pendidikan SD*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikdasmen.
- Djalil. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2008. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hartini, Sri. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Surakarta: PGSD FKIP UMS.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: PT Rajawali Pers).
- Lestari, Hera, et all. 2002. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Martinis Yamin. 2007. *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Maryadi, dkk. 2010. *Pedoman Penulisan Skripsi*. FKIP. Surakarta: BP. FKIP UMS.
- Miles, M.B. dan Huberman, A.M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Mulyasa, E. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- _____. 2009. *Pratik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. 2006. *Menjadi Guru Professional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution S. 2004. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhayati, Nella Loni. 2012. *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SI SDS Immanuel Duri*. Ringkasan Skripsi. Bengkalis: PGSD FKIP Universitas Riau.
- Rubiyanto, Rubino dan Saring Marsudi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Ke SD an dan Karya Tulis Ilmiah*. Surakarta: PGSD FKIP UMS.
- Rubiyanto, Rubino. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: PGSD FKIP UMS.
- Rufiyati. 2012. *Penerapan Role Playing Method dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Sejarah di MTs Al-Ma'arif, Cumpleng, Brondong, Lamongan*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan. Fakultas Tarbiyah. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Satori, Djam'an dan Komariah. Aan. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Seselia. 2012. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Artikel. Surakarta: PGSD FKIP Universitas Tanjungpura. Pontianak.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suharsimi Arikunto, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumantri, Mulyani. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.

_____. 2001. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta. Universitas Terbuka.

Uno, Hamzah B.. 2007. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Dalam Analisis Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Internet:

Alhafidz. 2010. Role Playing dan Penerapannya. Online. <http://www.wordpress.com>. Diakses tanggal 12 Maret 2011.

Kiranawati. 2007. *Metode Role Playing*. Diambail pada 15 Juni 2011. Gurupkn.wordpress.com

(<http://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/motivasi-belajar.html> diakses 3 Juli 2013.)

<http://sipcakep.blogspot.com/2010/04/hakekat-pembelajaran-bahasa-indonesia.html> diakses 5 Juni 2013

Umara, Abana. 2013. <http://dedenbinlaode.blogspot.com/2010/11/pengaruh-metode-role-playing-terhadap.html>. Diakses 9 Juni 2013.